

## **Penanaman Nilai-nilai Multikultural kepada siswa Berbasis Virtual Reality di SD Muhammadiyah 18 Surabaya**

### ***Instilling Multicultural Values to Students Based on Virtual Reality at Muhammadiyah 18 Elementary School, Surabaya***

**Khoirul Anam<sup>1\*</sup>, Mukayat Al Amin<sup>2</sup>, Agus Budiman<sup>3</sup>, Ajeng Retno Kustianingrum<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email : khoirulanam@um-surabaya.ac.id, mukayat.amin@fai.um-surabaya.ac.id,

boedieprakosa77@gmail.com, ajngrk@gmail.com

\*Corresponding author: khoirulanam@um-surabaya.ac.id

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penanaman nilai-nilai multikultural, yang meliputi nilai toleransi, persatuan, kekerabatan, dan keadilan, kepada siswa melalui media Virtual Reality (VR) di SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 dan 6 yang berjumlah 60 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran nilai-nilai multikultural dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang toleransi menjadi 71%, nilai persatuan menjadi 63%, nilai kekerabatan menjadi 80%, dan nilai keadilan meningkat menjadi 79%. Melalui pengalaman imersif yang diberikan oleh VR, siswa dapat merasakan langsung situasi dan kondisi berbagai budaya, yang memperkaya wawasan mereka dan menumbuhkan sikap inklusif. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran berbasis VR sangat positif, dengan mayoritas siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penanaman nilai-nilai multikultural berbasis VR efektif dalam meningkatkan kesadaran multikultural siswa di SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Implementasi teknologi VR dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi model inovatif dalam pendidikan nilai-nilai multikultural di Indonesia.

**Kata Kunci:** nilai-nilai multikultural; media pembelajaran; virtual reality

#### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the effectiveness of instilling multicultural values, including tolerance, unity, kinship, and justice, to students through Virtual Reality (VR) media at SD Muhammadiyah 18 Surabaya. The research method used is classroom action research (CAR) with qualitative and quantitative approaches. The subjects of this study were 60 students in grades 5 and 6. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed descriptively. The results showed that the use of VR in learning multicultural values can increase students' understanding of tolerance to 71%, the value of unity to 63%, the value of kinship to 80%, and the value of justice to 79%. Through the immersive experience provided by VR, students can experience firsthand the situations and conditions of various cultures, which enriches their insights and fosters an inclusive attitude. In addition, students' responses to VR-based learning were very positive, with the majority of students feeling more interested and motivated to learn. This study concludes that instilling multicultural values based on VR is effective in increasing students' multicultural awareness at SD Muhammadiyah 18 Surabaya. The implementation of VR technology in learning is expected to be an innovative model in multicultural values education in Indonesia.*

**Keywords:** multicultural values; learning media; virtual reality

## PENDAHULUAN

SD Muhammadiyah 18 Surabaya adalah pendidikan formal yang dengan sistem pendidikan yang menerapkan pembelajaran *integrated learning* dengan memadukan pembelajaran tuntas dan nyaman serta pembiasaan karakter dan nilai islami dalam kehidupan sehari-hari yang tidaklepas kerjasama orang tua dalam aktivitasnya. SD Muhammadiyah 18 Surabaya terdapat banyak media pembelajaran yang diimplementasikan oleh pengajar atau guru kepada siswa, tetapi belum ada media pembelajaran tentang penanaman nilai-nilai multicultural. Selama ini penanaman nilai-nilai multikultural hanya dilakukan dengan permainan membuat ikat kepala bergambar Monumen Tugu Pahlawan, memakai pakaian adat ketika dalam moment-moment tertentu dan lain sebagainya. Wakil Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 18 Surabaya mengungkapkan bahwa di sekolah ini perlu adanya inovasi berbasis digital seperti media pembelajaran berupa *Virtual Reality* khusus penanaman nilai-nilai multikultural, karena sebelumnya belum terdapat inovasi yang demikian. Menurut (Ningtyas, 2024) Pembelajaran multikultural sangat diperlukan karena dapat memberikan pemahaman, penghormatan serta penghargaan terhadap perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing siswa sehingga siswa tidak terbawa arus digitalisasi di era digital 5.0 atau *society 5.0* (Ahadi & Sugiarto, 2024). Beberapa dampak yang disebabkan apabila pemahaman siswa terhadap multikulturalisme ini kurang di era digital, yaitu dapat menyebabkan homogenisasi budaya yang ke barat-baratan dan hilangnya interaksi sosial tradisional.

Menurut beliau digitalisasi media pembelajaran multikulturalisme akan membuat siswa lebih mengetahui nilai-nilai multikultural, saat ini merupakan era digital 5.0 atau *society 5.0* dimana interaksi siswa dengan teknologi sangat intensif. Era digital 5.0 atau *society 5.0* memiliki banyak dampak

baik negatif maupun positif, hal tersebut harus diiringi dengan wadah yang positif agar dapat meminimalisir dampak negatif yang terjadi. Beliau juga berpendapat mengenai multikultural yang terdapat di sekolah yang dipimpinnya yakni, Kami mengajarkan nilai-nilai multikultural sejak kelas 1, karena multikultural sangatlah penting (Latifah et al., 2022). Penanaman nilai-nilai multikultural tersebut, diharapkan Siswa dapat mengetahui budaya-budaya yang ada di Indonesia dan dapat menghargai perbedaan yang ada”. Menanggapi perkataan dari Wakil Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 18 Surabaya, kami memberikan solusi terhadap pemikiran beliau. Kami membuat sebuah inovasi yakni sebuah Media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat *Virtual Reality*.

Media *Virtual Reality* merupakan media yang dapat menghadirkan situasi yang nyata bagi penggunaannya, sehingga pengguna dapat merasakan suasana seperti yang ada pada media tersebut. Implementasi dari media *Virtual Reality* dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah dengan mengaitkan konteks dari isi materi pembelajaran ke dalam *Virtual Reality* itu sendiri (Kurniawati et al., 2022). Sehingga diharapkan mampu memberikan penanaman nilai- nilai multikultural sehingga mampu menumbuhkan dan mengimplementasikan sikap multikultural itu sendiri.

## METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Metode pelaksanaan dilakukan secara bertahap dan sistematis sebagai berikut:

1. Menetapkan mitra

Menetapkan SDM 18 Surabaya sebagai mitra karena mendapat keluhan masalah yang dihadapi oleh mitra.

2. Koordinasi program dengan mitra

Menyampaikan tindaklanjut mengenai problem yang telah dibahas sebelumnya, dan menawarkan solusi berupa media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat *Virtual Reality*.

3. Pembuatan media pembelajaran

Pada pembuatan media pembelajaran, tim menyusun kurikulum dan desain media pembelajaran yang kemudian diserahkan kepada pihak yang membuat *virtual reality*.

4. Pelaksanaan program

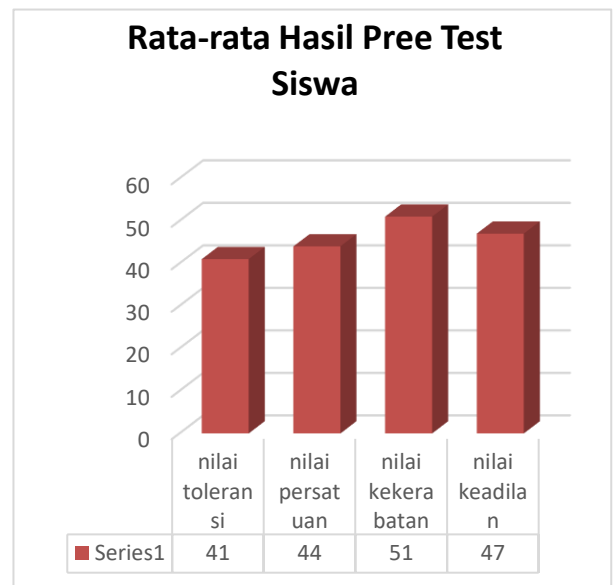
Program ini diawali pre test berupa kuesioner untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik. kemudian dilakukan implementasi yang diawali dengan sosialisasi dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berupa *virtual reality* kepada para guru. Setelah implementasi yaitu dilakukan post test dalam bentuk kuesioner dan wawancara untuk mengukur kemampuan yang dimiliki setelah pelaksanaan program. Metode wawancara sangat cocok digunakan dalam mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap nilai-nilai multikulturalisme, metode wawancara dapat memberikan hasil yang spesifik dan memberikan pengetahuan mendalam tentang pemahaman, sikap dan perilaku siswa.

Pada tahap evaluasi, tim melakukan evaluasi disetiap tahap yang kami lakukan. Hal itu bertujuan agar kedepannya kami dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang kami lakukan. Selain itu, tim juga membentuk kader penerus program, sehingga setelah program ini selesai, bisa dilanjutkan oleh mitra

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 15 Januari 2024, telah dilaksanakan kegiatan sosialisasi terkait program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh tim Universitas Muhammadiyah Surabaya, bertempat di SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Kegiatan ini bertujuan untuk menyamakan persepsi atas

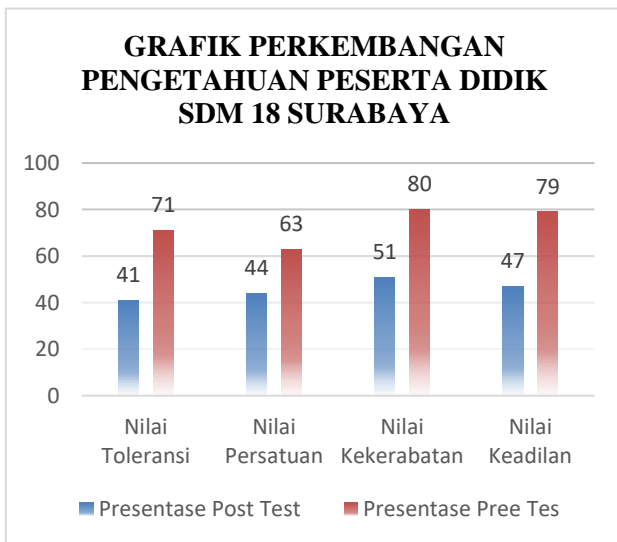
program, memastikan alur kegiatan dan strategi implementasi kegiatan. Pada tanggal 21 Januari tim melakukan asesmen awal terhadap pemahaman multikultural yang dimiliki oleh siswa dengan memberikan kuesioner, asesmen awal atau pre test sangat penting untuk dilakukan agar mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai penanaman nilai multikultural, sehingga tim dapat menyesuaikan metode pengabdian yang akan diterapkan (Asyiah Siregar et al., 2023). Berikut rata-rata hasil pre test pemahaman multikulturalisme siswa di SD Muhammadiyah 18 Surabaya:



Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat *Virtual Reality* yang dilaksanakan secara luring pada 16 Februari dan 18 Maret 2024. Setelah dilakukan implementasi, guru sudah dapat melakukan pembelajaran yang disisipkan penanaman nilai-nilai multikultural secara perlahan, sehingga terdapat peningkatan implementasi nilai kultural yang dilakukan oleh siswa seperti tidak mengejek satu sama lain yang merupakan representasi dari kesamaan atau kesetaraan (Rasyid & Raffli, 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

akan berdampak pada proses belajar siswa yang merasa senang saat tim pelaksana melakukan sosialisasi dan implementasi media pembelajaran *Virtual Reality*, siswa menganggap bahwa itu sama seperti *game* (Belva Saskia Permana et al., 2024).

Proses tersebut berjalan cukup baik karena mitra sangat interaktif pada saat pre test dan sosialisasi program. Setelah itu kami melakukan post-test dalam bentuk wawancara serta pemberian kuesioner untuk mendukung data kuantitatif perkembangan pemahaman siswa terhadap nilai multikulturalisme. Setelah dilaksanakan pre-test dan post-test, serta implementasi media pembelajaran oleh mitra menunjukkan grafik perkembangan pengetahuan nilai multikulturalisme peserta didik SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Selain itu, peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai multikulturalisme tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Fitri et al., 2024). Berikut perkembangan pengetahuan peserta didik SD Muhammadiyah 18 Surabaya terhadap nilai-nilai multikultural meliputi nilai toleransi, nilai persatuan, nilai kekerabatan dan nilai keadilan. Berikut merupakan grafik perkembangan pengetahuan siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya terhadap nilai-nilai multikulturalisme:



Gambar 1. Grafik Perkembangan Pengetahuan Peserta Didik

Setelah penggunaan media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat *Virtual Reality*, berdasarkan grafik di atas terdapat peningkatan nilai toleransi siswa menjadi 71% yang awalnya yaitu 41%, kemudian nilai persatuan siswa meningkat menjadi 63% dari 44%, nilai kekerabatan yang dimiliki oleh siswa meningkat menjadi 80% dari 51% dan nilai keadilan yang dimiliki oleh siswa meningkat menjadi 79% dari 47%. Peningkatan nilai-nilai multikulturalisme yang dimiliki siswa menggunakan media digital merupakan salah satu metode yang efektif, seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh (Abdi, 2024).

Table 1. Deskripsi Peningkatan Pengetahuan Peserta Didik

Deskripsi Peningkatan Pengetahuan Peserta Didik	
Sebelum	Sesudah
Sebelum menggunakan media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat <i>Virtual Reality</i> . Peserta didik sering berebutan mainan, tidak mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu, tidak berbagi jajan yang mereka punya, mengolok fisik temannya.	Setelah menggunakan media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat <i>Virtual Reality</i> peserta didik saling bergantian mainan, berterima kasih atas apa yang diberi, membagi jajan yang mereka punya, tidak mengolok fisik temannya lagi serta meminta maaf.

## SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat dalam bentuk media pembelajaran penanaman nilai-nilai multikultural lewat *Virtual Reality* di SD Muhammadiyah 18 Surabaya didapatkan kesimpulan yaitu ilmu pengetahuan peserta didik mengenai budaya, agama, dan nilai-nilai multikultural yang ada di Indonesia meningkat secara signifikan. Begitu pula dengan para guru yang menjadi lebih mudah mengajarkan pengetahuan tersebut, kepada peserta

didiknya. Karena para guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media *Virtual Reality* yang sesuai untuk anak usia dini, dapat membantu peserta didik dalam bersosialisasi di masyarakat seperti anakanak dapat menghargai perbedaan suku; ras; budaya; serta agama, dapat mengimplementasikan nilai tolong menolong, saling memaafkan, rasa saling berbagi sesama teman, respon positif ketika menerima sesuatu, dan mempererat rasa persatuan di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar (Jumiratul Hasanah et al., 2024).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis instagram untuk meningkatkan pemahaman multikultural. *Featured Research 211 SHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 9(1), 211–218. <https://doi.org/10.23916/084868011>
- Ahadi, M. R., & Sugiarto, F. (2024). *Indonesian Society and Religion Research PENGEMBANGAN KESADARAN MULTIKULRAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: PERSPEKTIF MEMBENTUK GENERASI TANGGUH DI ERA SOCIETY 5.0*. <https://ccg-edu.org/index.php/isah78>
- Asyiah Siregar, N., Harahap, N. R., & Harahap<sup>3</sup>, H. S. (2023). *HUBUNGAN ANTARA PRETEST DAN POSTEST DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B DI MTS ALWASHLIYAH PANTAI CERMIN* (Vol. 07, Issue 01).
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Fitri, F., Wahyuningsih, R., Pascasarjana, F., & Raden Mas Said Surakarta, U. (2024). *AT-THARIQ: Jurnal Studi Islam dan Budaya Vol XX, No XX (20XX) PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DALAM MENGATISIPASI PROMBLEMATIKA SOSIAL DI ERA DIGITAL*. <https://ejournal.stais.ac.id/index.php/trq>
- Jumiratul Hasanah, Dian Miranda, Siska Perdina, & Lukmanulhakim. (2024). Pengembangan Pembelajaran Immersive Virtual Reality Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Hindu. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 489–501. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.570>
- Kurniawati, N., Sofarini, A., Handayani, T., Kamilah, A., & Mulyana, A. (2022). PELATIHAN PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY DALAM PENGAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN CIPANAS. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 387. <https://doi.org/10.22460/as.v5i2.9908>
- Latifah, A. N., Dewi, A., Furnamasari, Y. F., Kunci, K., Toleransi, :, & Sekolah, A. U. (2022). *Pentingnya Menumbuhkan Sikap Toleransi pada Anak Usia Sekolah di Indonesia: Negeri Multikultural The Importance of Fostering Tolerance in School-Age Children in Indonesia: A Multicultural Country* (Vol. 6, Issue 1).
- Ningtyas, D. W. (2024). *PERAN GURU DALAM PENDIDIKAN MULTIKULTURAL UNTUK MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DI ERA SOCIETY 5.0*. 4(3), 2024. <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i3.2024.3>
- Rasyid, A. R., & Raffli, A. (2024). *PENTINGNYA PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DALAM KONTEKS PANCASILA DI MASYARAKAT*.